



Copyright © 2021 T.C. Gençlik ve Spor Bakanlığı
<http://genclikarastirmalari.gsb.gov.tr/>
 Gençlik Araştırmaları Dergisi • Nisan 2021 • 9(23) • 53-70

ISSN 2147-8473
 Başvuru | 31 Mayıs 2020
 Kabul | 14 Nisan 2021

Çocuk, Ergen veya Gençlerde Dijital Oyun Bağımlılığını Araştıran Ulusal Lisansüstü Tezlerin İncelemesi

*Hüseyin Nergiz**

*Serpil Fidan Nergiz***

Öz

Amaç: Bu çalışmada ülkemizde dijital oyun bağımlılığı konusunu ele alan lisansüstü tezlerin türü (yüksek lisans, doktora, tıpta uzmanlık), tamamlandığı anabilim/bilim dalı, örneklem özellikleri (sayı, içerik) gibi bilgiler sayısallaştırılarak ve önemli bulgular derlenerek bir değerlendirme yapılmıştır. **Yöntem:** Amaç doğrultusunda YÖK Ulusal Tez Merkezi'nde (tez.yok.gov.tr) Mart 2020'ye kadar yayınlanmış olan tezler uygun anahtar sözcük ve arama ölçütleriyle taranmış ve uygun bulunan tezlerin özetleri incelenmiştir. Temel sonuçlar: Yapılan taramada uygun bulunan 98 tez değerlendirmeye alınmıştır. Tezlerin büyük çoğunluğunun büyükşehirlerdeki (özellikle İstanbul) ortaokul ve lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı düzeyiyle çeşitli demografik ve psikososyal değişkenler arasındaki ilişkiyi incelediği bilgisine ulaşılmıştır. Araştırma bulgularının önemli çoğunluğu anne eğitim düzeyi, erken yaşta teknolojik araçlarla tanışma ve gün içinde uzun süre bu araçları kullanma, saldırganlık eğilimi ve davranışı değişkenleriyle dijital oyun bağımlılığı düzeyi/puanı arasında anlamlı ilişki bildirmektedir. **Araştırma ve uygulama için öneriler:** Erişilen tezler değerlendirildiğinde daha geniş ve kapsayıcı örneklerle boylamsal araştırmalar yürütmenin; ergen/genç ve ebeveynlerine/bakım verenlerine yönelik farklı kaynaklar (televizyon, internet, gazete, dış mekan duyuru panoları gibi) üzerinden farkındalık çalışmaları yürütmenin; çeşitli burs, proje hibe programlarıyla geleceğin bilim insanlarını özendirmenin ve dijital oyun bağımlılığı konusuna yönlendirmenin toplumun gereksinimlerine yönelik daha yararlı sonuçlara ulaştıracağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Oyun Bağımlılığı, Çocuk, Ergen, Genç, Tez

* Arş. Gör. Dr., Hacettepe Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi Psikoloji Bölümü, huseyin.nergiz@hacettepe.edu.tr, ORCID: 0000-0003-3134-6322

** Psk., T.C. Adalet Bakanlığı, srpifdn@gmail.com, ORCID: 0000-0001-9666-1134

Abstract

Objective: In this study, graduate theses conducted in Turkey, addressing gaming disorder were examined. *Method:* Theses published in YÖK National Thesis Center (tez.yok.gov.tr) until March 2020 in accordance with the purpose were scanned with appropriate keywords; and examined the summaries of the appropriate theses. *Results:* After eliminating irrelevant ones, 98 theses that were found appropriate. It has been found that the majority of theses examine the relationship between digital game addiction level and various demographic and psychosocial variables in secondary and high school students in metropolitan (especially Istanbul). The majority of the research findings report a significant relationship between the level of mother's education, meeting technological tools at an early age and using these tools for a long time, aggression tendency and behavior and digital game addiction level/score. *Suggestions for research and application:* When evaluating the theses reached, carrying out longitudinal studies with larger and inclusive samples; conducting awareness works for adolescents/youths and their parents/caregivers by television, internet, newspaper, outdoor bulletin boards etc.; it is thought that encouraging future scientists with various scholarship, project grant programs and directing them to gaming disorder will lead to more beneficial results for the needs of the society.

Keywords: Gaming Disorder, Child, Adolescent, Youth, Thesis.

Giriş

Oyun bebeklikten yaşlılığa kadar tüm canlıların yaşamları boyunca doğal olarak gerçekleştirdikleri bir etkinliktir. Bireyin özel bir çaba harcamadan, zevk alarak, içsel güdüyle bir eyleme yönelme anlamına gelen 'ilgi', çocuklukta oyun ve oyuncakla kurulan ilişkinin, ergenlik ve yetişkinlikte kişisel, mesleki ve serbest zaman etkinliklerine dönüşmüş biçimidir (Kulaksızoğlu, 2016). Tarihin ilk dönemlerinden bugüne kadar toplumun bütün kesimleri eğlenmek ve dinlemek amacıyla oyun oynamış ve oynamaktadırlar. Oyun eğlendirme işlevinin yanında eğitici ve geliştirici yönüyle de bilinmektedir. Tüm dünyada olduğu gibi Türk insanı da geleneksel oyun yapısından uzaklaşarak elektronik oyun ve oyuncaklarla eğlenmeyi tercih etmeye başlamıştır. 80'li yıllarda atari salonları ile başlayan bu değişimi, internet kafeler takip etmiştir. 2000'li yıllardan sonra da artık hemen her eve bilgisayar girmeye başlamış ve büyük ölçüde sokakta grupla oynanan oyunların yerini almıştır. Son yıllarda internetin gelişmesiyle beraber çevrimiçi oyunlar bireyleri odalarında yalnız başına, zaman-mekan sınırlaması olmadan, farklı millet ve yaşlardaki sanal arkadaşlarla aynı eğlence ortamını paylaşarak oyun arkadaşı olma, eğlenme ve rahatlama olanağı sağlamıştır (Özdemir, 2005; Özdemir, 2006). Dünyaya uyum sağlamaya aracılık eden, yaşamın olağan bir parçası olan oyunların insan gelişimi üzerindeki etkilerine değinmekte yarar bulunmaktadır.

Oyunun İnsan Gelişimi Üzerindeki Etkileri

Makalenin temel konusu olan dijital oyun bağımlılığını tartışmadan önce, oyun oynamanın farklı gelişim dönemlerinde (bebeklik, çocukluk, yetişkinlik vd.) ve farklı alanlarda (bedensel, ruhsal, bilişsel, toplumsal vd.) bireyler üzerindeki etkilerine kısaca değinmekte yarar vardır. Çocukluk ve ergenlik döneminde kas sistemini geliştiren aktif oyunun bedensel gelişime olumlu katkısı vardır (Yavuzer, 2016). Gençlik ve yetişkinlikte ise hareketli oyun (spor) bireyin bedensel etkinliğini artırarak genel sağlığını korumasına yardımcı olabilmektedir. Ruhsal gelişim açısından ise oyun çocuğun korku, saldırganlık gibi dürtü ve duygularını ifade etme; kendi kişiliğine yönelik farkındalık kazandırma işlevi görebilmektedir (Yavuzer, 2016;Yörükoğlu, 2014). Dış dünyadan algıladıklarını kendi zihnindekilerle birleştirip özgün bir ürün ortaya çıkarma olanağı sunan oyun çocukta öğrenme ve yaratıcılığı geliştirerek bilişsel gelişimini destekler (Yörükoğlu, 2014). Ayrıca oyun dış dünyayı kavrayabilmeyi ve gerçekte gerçek olmayanı ayırabilmeyi öğretir (Yavuzer, 2014). Yürüme çağındaki çocuktan yaşlılara kadar yaşamın tüm evrelerinde toplumsallaşmayı başlatmak ve sürdürmekte oyun önemli bir ortam sağlayıcıdır. Birden fazla kişiyle oynamak çocuğa toplu yaşam kurallarına uygun davranma, iş birliği yapma ve paylaşma becerisini kazandırır (Yavuzer, 2016). Yaşamın neredeyse her alanında işlevselliği olan oyunlar dünyanın yaşadığı değişime paralel olarak gerçek yaşamdan sanal ortama doğru geçiş yapmaya başlamıştır. Gün geçtikçe daha çok zaman ayrılan dijital oyunların insanlar üzerinde yarattığı etkiler son yıllarda araştırmacıların ilgisini çekmektedir.

Dijital Oyunların Bireyler Üzerindeki Etkileri

Günümüzde Dördüncü Sanayi Devrimi (Endüstri 4.0) olarak üretimin ve yaşamın her alanına girmiş olan bilişim teknolojileri ile fiziksel dünyadan sanal dünyaya doğru yaşanan bu hızlı geçişin birey üzerinde olumlu ve olumsuz pek çok etkisi ortaya çıkmaktadır. Bu hızlı dönüşüm çocuk, ergen ve gençlerin sanal ortam ve oyunlara gösterdiği ilgiyi oldukça arttırmaktadır. Türkiye İstatistik Kurumu'nun 2013 yılı "06-15 Yaş Grubu Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanımı ve Medya Araştırması" sonuçlarına göre 6-15 yaş grubundaki çocuklarda internet kullanım oranı %50,8; internet kullanan grubun interneti oyun oynama amacıyla kullanım oranı %79,5; cep telefonu kullanım oranı %24,3; cep telefonu kullananların cep telefonunu oyun oynamak amacıyla kullanma oranı %66,8'dir (TÜİK, 2013a). Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması 2013 ve 2016 yılı sonuçları incelendiğinde 16-24 yaş grubunda internet kullanım oranı 2013 için %68,7; 2016 yılı için %84,4 olarak bildirilmiştir (TÜİK, 2013b; TÜİK, 2016). Yine Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması 2020 yılı sonuçları incelendiğinde 16-24 yaş

grubunda internet kullanım oranı 2017, 2018, 2019, 2020 yıllarında sırasıyla %87.2, %90.7, %90.8, %91.8 olarak bildirilmiştir (TÜİK, 2020).¹

Dijital oyunların çocuk ve gençlere sağladığı kazanımları incelediğimizde bilgisayar okuryazarlığı, el göz koordinasyonu sağlama, dikkatin gelişimi (Cesarone, 1994), başarımlı (performansı) düşürmeden hızlı ve yerinde karar alma becerisi (Dye ve ark. 2009) olduğunu söylemek mümkündür. Sayılan becerilerin dijital olmayan oyunlar tarafından da sağlanabildiği bilinmektedir.

Dijital oyunların zaman ve mekân sınırını genişletmesi (Özdemir, 2005) yanında çocukların ilgisini çekme ve oynama güdüsünü sağlama gücünden dolayı çocukların zamanının büyük çoğunluğunu oyuna ayırmasına (Horzum, 2011) bağlı olarak ruhsal, bedensel ve toplumsal bazı olumsuz etkileri de bulunmaktadır. Hiperaktivite, hareketsizliğe bağlı beden duruşu bozuklukları, kilo kaybı, göz hastalıkları, baş ağrısı, sürekli yorgunluk ve uyku hali, özbakımın düşmesi, takıntılı davranışlar, şiddet eğilimi, hayal ve gerçek karmaşası, gerçek yaşamdan kaçınma ve sıkılma (Chiu, Lee ve Huang, 2004; Setzer ve Duckett, 1994; Wan ve Chiou, 2006), kişilerarası ilişkilerde bozulma (Horzum, 2011), bağımlılığa neden olması ve beyin işlevlerini olumsuz etkilemesi (Doğan, 2006) bunların önemli bir kısmını oluşturmaktadır.

Dijital Oyun Bağımlılığı²

Teknolojinin kullanımının yaygınlaşması sonucunda son yıllarda internet bağımlılığı, problemlı internet kullanımı, internet oyunu oynama bozukluğu, problemlı oyun oynama davranışı, bilgisayar oyunu bağımlılığı gibi pek çok yeni kavram bilimsel olarak incelenmektedir. Makalenin konusu olan dijital oyun bağımlılığı; Dünya Sağlık Örgütü tarafından Hastalıkların Uluslararası Sınıflandırılması El Kitabı'nın 11. baskısında 6C51 koduyla "Oyun Oynama Bozukluğu" olarak yer almaktadır. Bozukluk, bireyin (çevrimiçi veya çevrimdışı) oyun oynama üzerindeki denetimini kaybetmesi, oyun oynamanın bireyin diğer ilgilerinin ve günlük etkinliklerinin önüne geçmesi ve (kişisel, ailesel, toplumsal, eğitim, iş veya diğer önemli alanlarda) olumsuz sonuçlarına rağmen oyun oynamayı sürdürmesi şeklinde tanımlanmaktadır (Dünya Sağlık Örgütü, 2019 Nisan).

Çalışmanın Amacı

Teknolojinin insan yaşamında iyi ve kötü birçok etkisi bulunmakla birlikte, çocuklar ve gençler yetişkinlere kıyasla bu etkilere karşı daha savunmasızdırlar. Bu da her an ulaşılabilir olan ve yaşamlarında giderek daha önemli bir yer edinen bilgisayar oyunlarının yarattığı bağımlılığın geniş kitlelerle, çok yönlü olarak, bilimler arası araştırılması gerekliliğini doğurmaktadır. Böylelikle bilimsel ve uygulanabilir çözüm önerileri geliştirilerek ilgili

1 TÜİK veya başka bir kuruma ait 15 yaş altı bireylerin dijital oyun oynama sıklığı veya bağımlılığı üzerine bir veriye ulaşılammıştır.

2 Makale içerisinde 'dijital oyun bağımlılığı'nı tanımlamak için 'oyun bağımlılığı' kavramı kullanılmıştır.

kurumlar aracılığıyla aile, çocuk, genç, eğitimci, medya, oyun üretici ve pazarlayıcılarına sunulması da dijital oyunların olası zararlarının (Kowert, Domahidi, Festl ve Quandt, 2014; Wallenius ve Punamäki, 2008) azaltılmasına katkı sağlayacaktır. Bu amaçla bu çalışmada ülkemizde tamamlanmış olan çocuk, ergen ve gençlerde oyun bağımlılığı konusunu ele alan lisansüstü tezlerin başlık ve özetleri taranarak çalışmaların amaç, örneklem gibi öğeleri incelenmiş; araştırma bulgularından alıntılar yapılarak Türkiye'deki çocuk, ergen ve gençlerin dijital oyunla ilişkisi değerlendirilmiştir.

Yöntem

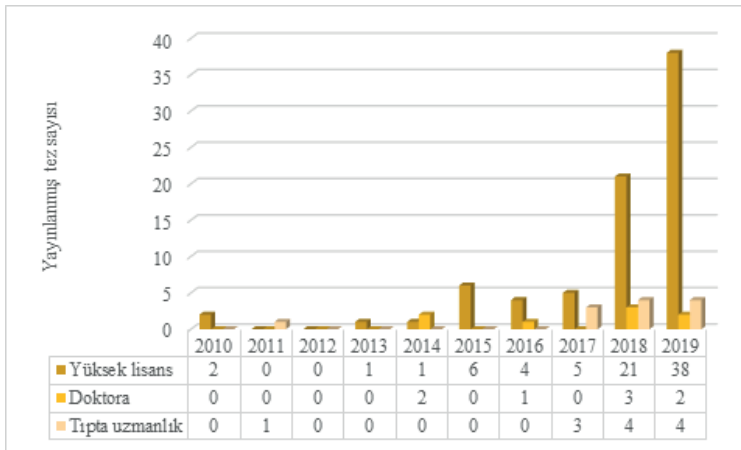
Betimsel çalışma olarak yürütülen araştırmada ele alınan tezlere Yükseköğretim Kurumu'nun çevrimiçi (online) Ulusal Tez Merkezi (tez.yok.gov.tr) aracılığıyla 12.03.2020-27.03.2020 tarihleri arasında ulaşılmıştır. Sistemin gelişmiş tarama sekmesinde aranacak sözcükler kutucuklarının ilkine “oyun”, ikincisine “bağımlı” veya “bozuklu” sözcükleri, 3. kutucuğa da “genç”, “genc”, “ergen”, “öğrenci”, “adolesan” veya “adölesan” sözcükleri girilerek; aranacak alan bölümünde “tümü” seçilerek; arama tipi bölümünde ise “içinde geçsin” seçilerek başka bir kısıtlama yapılmadan arama yapılmış ve 485 teze ulaşılmıştır. Taramayla ulaşılan tezlerin özetleri Microsoft Office Excel programına kaydedilmiş ve dijital oyun konusuyla ilgisi olmayan (fiziksel oyunlar, bağımlılık veya oynama bozukluğunu içermeyen eğitsel oyunlar, drama oyunları gibi konuları inceleyen) tezler belirlenmiş ve 387 tez örneklem dışında tutulmuştur. Araştırma örneklemindeki tezlerin yayın yılı, çalışıldığı anabilim dalı, üniversite türü (devlet, vakıf), tez türü (yüksek lisans, doktora, tıpta uzmanlık), örneklem sayısı ve içeriği (ilkokul-ortaokul-lise-üniversite öğrencisi, bağımlı-bağımlı olmayan bireyler gibi) ve çalışmanın amacı (örneklem özelliklerini betimleme, sıklık belirleme, müdahale etkililiği, karşılaştırma gibi) Microsoft Office Excel programına işlenmiştir³. Ayrıca özet içeriğinde araştırma bulguları paylaşılmış olan tez çalışmalarına ilişkin derlemeler oluşturulmuştur.

Bulgular

Tarama sonucunda dijital oyun bağımlılığı konusunu ele alan 98 lisansüstü teze ulaşılmıştır (53 tez “oyun+bağımlı+öğrenci”, 34 tez “oyun+bağımlı+ergen”, 8 tez “oyun+bağımlı+genç”, 2 tez “oyun+bağımlı+adölesan/adolesan”, 1 tez “oyun+bozuklu+genç” anahtar sözcük grubuyla bulunmuştur). Araştırma kapsamında incelenen 98 tezden 78'i (%79,6) yüksek lisans, 8'i (%8,2) doktora, 12'si (%12,2) tıpta uzmanlık tezidir. Oyun bağımlılığıyla ilgili ulaşılabilen en eski yüksek lisans tezi 2010, doktora tezi 2012, tıpta uzmanlık tezi 2011 yılına aittir. İncelenen tezlerin yaklaşık ¾'ünün 2018-2019 yıllarında yayınlandığı ve Mart 2020'ye kadar ise herhangi bir tez yayınlanmadığı gözlenmiştir (Bkz. Grafik 1).

³ Az sayıdaki teze ilişkin gerekli bilgilere ulaşılamaması durumunda tam metin incelenmiştir.

Grafik 1. Lisansüstü Tezlerin Yıllara Göre Dağılımı



Lisansüstü tezin tamamlandığı üniversite türü incelendiğinde; yüksek lisans tezlerinin 46'sı (%58,2), doktora tezlerinin ve tıpta uzmanlık tezlerinin tamamının devlet üniversitelerinde tamamlandığı bilgisine ulaşılmıştır. Yürütülen tezlerin tamamlandığı ana bilim dalı dağılımına bakıldığında: %39,8'i eğitim, %38,8'i sağlık, %20,4'ü sosyal ve %1'i fen bilimleri alanında yayınlanmıştır (Bkz. Tablo 1).

Tablo 1. Tezlerin Bilim Alanlarına Göre Dağılımı

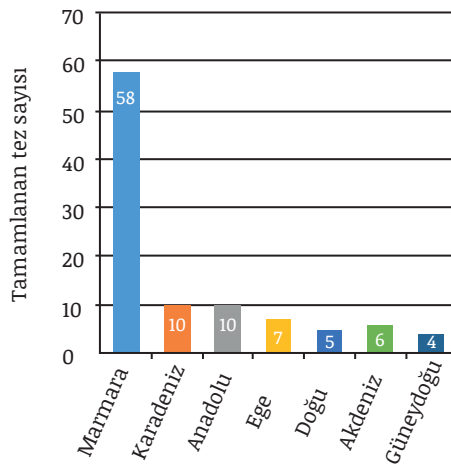
Eğitim bilimleri	Tez sayısı	Fen bilimleri	Tez sayısı	Sosyal bilimler	Tez sayısı	Sağlık bilimleri	Tez sayısı
Beden eğitimi ve spor öğretmenliği	2	Biyomedikal mühendisliği	1	Gazetecilik	1	Aile hekimliği	1
Bilgisayar ve öğretim teknolojileri eğitimi; Eğitim teknolojisi	2			Psikoloji (Adli, Bağımlılık, Genel)	17	Beden eğitimi ve spor	4
Çocuk gelişimi ve eğitimi	7			Rekreasyon yönetimi	1	Beslenme ve diyetetik	1
Eğitim bilimleri	2			Spor yöneticiliği	1	Çocuk gelişimi	2
Ölçme ve değerlendirme	5					Çocuk (ve ergen) psikiyatrisi/ ruh sağlığı ve hastalıkları	8

Rehberlik ve psikolojik danışmanlık; Eğitimde psikolojik hizmetler	1		Halk sağlığı	5
Sınıf eğitimi/ öğretmenliği	17		Halk sağlığı hemşireliği	3
Üstün zekalıların eğitimi	4		Hemşirelik	3
			Klinik psikoloji	2
Toplam	39	1	20	38

Not: Adlandırma Tez Merkezi'ndeki sınıflandırmaya göre yapılmıştır.

Tez çalışmasında oyun bağımlılığını ele alan araştırmacıların 12'si internet, 3'ü sosyal medya, 3'ü teknoloji, 2'si ekran, 2'si telefon bağımlılığı konusunu da ele almıştır.⁴ Örneklemeler incelendiğinde 8'i ilkököl, 4'ü ilköğretim, 20'si ortaokul, 4'ü ortaokul ve lise, 32'si lise, 16'sı üniversite, 1'i ortaokul, lise ve üniversite öğrencileriyle; 8'i ebeveynler, 2'si öğretmenlerle gerçekleştirilmiştir. Bunların yanı sıra 6'sı internet-oyun bağımlılığı, 2'si ise bağımlılık dışında psikiyatrik tanısı olan çocuk ve ergenlerin katılımıyla yürütülmüştür. Çalışma örnekleminin yaşadığı yerleşim yerine bakıldığında 40'ı İstanbul olmak üzere 77'si büyükşehir, 13'ü il olarak belirlenmiştir. Araştırma verisinin toplandığı ilin bulunduğu coğrafi bölgeler incelendiğinde 58'i Marmara, 10'u Karadeniz, 10'u İç Anadolu, 7'si Ege, 5'i Doğu Anadolu, 6'sı Akdeniz, 4'ü Güneydoğu Anadolu Bölgesi'ndedir (Bkz. Grafik 2).⁵

Grafik 2. Tezlerin Coğrafi Bölgelere Göre Dağılımı



⁴ Bazı çalışmalar birden fazla bağımlılık türünü içerdiği için bir araştırma birden fazla alt sınıfta sayılmıştır.

⁵ Beş çalışma iki ilde yürütüldüğünden birden fazla il ve bölgede sayılmıştır. Ayrıca bir yüksek lisans tezinin 504 lise öğrencisiyle Türkiye genelinde yürütüldüğü bilgisine ulaşılmıştır.

Tez çalışmaları incelendiğinde yürütüldüğü örneklerin çoğunluğunun bir şehir merkezindeki bir/birkaç lise veya bir üniversitenin bir/birkaç bölümünde öğrenim gören öğrencilerden oluştuğu görülmüştür. Araştırma yöntem ve araçlarına bakıldığında oyun bağımlılığı görülme sıklığını ve ilişkili sosyodemografik ve psikososyal etkenleri saptamak amacıyla bağımlılıkla ilişkili öz bildirim ölçek ve/veya anketlerinin kullanıldığı tarama çalışmaları olduğu belirlenmiştir. Bunun yanı sıra az sayıda tezin bağımlılık tanısı almış ve/veya tedavi gören çocuk ve ergenleri çeşitli psikososyal değişkenler açısından bağımlı olmayan yaşlılarıyla karşılaştırma ve betimleme çalışmalarıdır. Çok daha az sayıda çalışma ise okul ortamında veya bağımlılık tedavi merkezinde yapılan bireysel veya grup psikoeğitim/tedavi çalışmalarının etkililiğini değerlendirmiştir.

Çocuk, Ergen ve Gençlerde Oyun Bağımlılığı Sıklığına İlişkin Çalışmalar

Dijital oyun bağımlılığı görülme sıklığını ulusal, bölgesel düzeyde inceleyen herhangi bir tez çalışmasına ulaşılmamıştır. Sıklık taraması yapmış olan çalışmaların önemli çoğunluğunda bir ildeki 1-3 arası okuldan veri toplandığı ve bağımlılık tehlikesinin/riskinin değerlendirildiği gözlenmiştir. Bağımlılık tehlikesi yaygınlığını ele alan araştırmalara göre, ilkokul öğrencilerinde bağımlılık tehlikesi İstanbul'da %76,9 (Akça, 2018); ortaokul öğrencilerinde Kocaeli'de %72,7 (Bingöl-Karagöz, 2017); lise öğrencilerinde İstanbul'da %22,6 (Cabir, 2019), Konya'da %36,7 (Köseliören, 2017); üniversite öğrencilerinde İstanbul'da %24,2 (Şeker, 2018) olarak bulunmuştur. Denizli'de ise ilkokul öğrencilerinde bağımlılık görülme oranı %13,9 olarak bildirilmiştir (İçen, 2018). Oyun bağımlılığı sıklığını ele alan tezler incelendiğinde neredeyse tamamının ülkenin batısındaki (Marmara Bölgesi) illerde yürütüldüğü gözlenmektedir.

Oyun Bağımlılığı ile Sosyodemografik Değişkenler Arasındaki İlişkileri İnceleyen Çalışmalar

Araştırmacıların oyun bağımlılığı ile ilişkisinin incelendiği sosyodemografik değişkenlerin başında cinsiyet gelmektedir. Oyun bağımlılığı ile cinsiyet ilişkisini araştıran çalışmalar incelendiğinde ilkokul (İçen, 2018; Şahin, 2018; Şahin-Öztürk, 2019), ortaokul (Aras, 2019; Aydın-Özgür, 2019; Bilgin, 2015; Bingöl-Karagöz, 2017; Kestane, 2019; Kurtbeyoğlu, 2018; Nurullayeva, 2019; Öçalan, 2019), lise (Aksoy, 2018; Alagöz, 2019; Balak, 2016; Çakıcı, 2018; Çukurluöz, 2016; Demirbozan, 2019; Elhatip, 2018; Eyyupoğlu, 2017; Göymen, 2019; Karabulut, 2019; Karakaya, 2019; Köseliören, 2017; Uslu, 2019; Yayman, 2019; Yıldırım, 2019; Yönet, 2018) ve üniversite (Al-Kord, 2016; Bekar, 2018; Bekir, 2018; Delibaş, 2019; Odabaş, 2016; Teke, 2019) öğrencisi erkeklerde oyun bağımlılığı düzeyi/puanı anlamlı olarak yüksek bulunmuştur. Ancak Topşar (2015) ortaokul, Suak (2019) lisede okuyan kız öğrencilerde dijital oyun bağımlılığı puanının anlamlı olarak daha yüksek olduğunu bildirmiştir. Ayrıca ilkokul (İçen, 2018) ve ortaokul (Kurtbeyoğlu, 2018) öğrencilerinde cinsiyetin dijital oyun bağımlılığı için anlamlı bir yordayıcı olduğu saptanmıştır.

Oyun bağımlılığıyla ilgili lisansüstü tezlerde çocuğun davranışları üzerinde büyük etkisi bulunan ailenin sosyodemografik (yaş, eğitim düzeyi, gelir, medeni durum vb.) özelliklerini araştıran çalışmalar bulunmaktadır. Annenin eğitim düzeyi ile oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi inceleyen çalışmalarda ilkokul (Kaya, 2019; Sayıcı, 2019; Şahin, 2018; Şahin-Öztürk, 2019), ortaokul (Aydın-Özgür, 2019), lise (Çakıcı, 2018; Göymen, 2019; Köseliören, 2017) ve üniversite (Al-Kord, 2016) öğrencilerinde anne eğitim düzeyi arttıkça oyun bağımlılığının azaldığı bulunmuştur. Benzer şekilde lise (Eni, 2017) ve üniversite (Bekar, 2018) öğrencilerinde oyun bağımlılığı ile babanın eğitim düzeyinin ilişkili olduğu ifade edilmiştir. Ancak bazı çalışmalarda ilkokul (Şahin, 2018), lise (Çakıcı, 2018; Göymen, 2019) ve üniversite (Al-Kord, 2016) öğrencilerinde baba eğitim düzeyiyle oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki bulunmadığı bildirilmiştir. Bunların yanı sıra ortaokul (Aras, 2019) öğrencilerinde ebeveyn eğitim düzeyi ile oyun bağımlılığı ilişkili bulunurken; ilkokul (İçen, 2018), ortaokul (Kestane, 2019) ve lise (Alagöz, 2019; Yönet, 2018) öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeyi ile ebeveyn eğitim düzeyi arasında anlamlı ilişki bulunmadığı görülmüştür. Makale kapsamında incelenen lisansüstü tezlerin bulguları ebeveyn eğitim düzeyi ile oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiye dair tutarlı olmayan sonuçlara ulaşmıştır.

Ailenin gelir durumunu ele alan çalışmalarda ilkokul (Sayıcı, 2019), ortaokul (Aras, 2019; Aydın-Özgür, 2019), lise (Eni, 2017) ve üniversite (Al-Kord, 2016; Odabaş, 2016) öğrencilerinde oyun bağımlılığı düzeyi ile ailenin gelir düzeyi arasında anlamlı ilişki bulunmuştur. Ancak Yönet'in (2018) araştırmasında lise öğrencilerinde oyun bağımlılığı düzeyi ile ailenin gelir düzeyi arasında anlamlı ilişki bulunmamıştır. Anne ve babanın birliktelik durumu ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi inceleyen tezlerde ilkokul (Karacaoğlu, 2019), ortaokul (Aras, 2019) ve lise (Göymen, 2019) öğrencilerinin ebeveynlerinin ayrı olması ile oyun bağımlılığı düzeyi arasında anlamlı ilişki bulunmamıştır. Aileyle ilgili değişkenleri ele alan çalışmaların önemli çoğunluğu incelenen değişkenlerin oyun bağımlılığıyla anlamlı bir ilişki içinde olduğuna işaret etmektedir.

Oyun Bağımlılığı ile Psikososyal Değişkenler Arasındaki İlişkileri İnceleyen Çalışmalar

Bağımlılığın başlı başına ruhsal ve toplumsal sorunları gündeme getiren bir kavram olması nedeniyle taranan tezlerde oyun bağımlılığı ile psikososyal değişkenler arasındaki ilişkiye değinen bulgular aktarılmaktadır. Bu kapsamda; bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilkokul (Sallayıcı, 2019), ortaokul (Aktaş, 2018) ve ortaokul-lise (Balıkçı, 2018; Kınay, 2019) öğrencisi örneklemelerinde saldırganlık düzeyi, lise öğrencilerinde ergen asiliği (Eyyupoğlu, 2017) arasında pozitif yönde anlamlı ilişki gözlenmiştir. Lise öğrencileriyle yürütülen bazı çalışmalarda dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki olduğu ifade edilmiştir (Aksoy, 2018; Karabulut, 2019; Karakaya, 2019). Çakıcı (2018)

lise öğrencilerinde oyun bağımlılığı ile öfke dışavurumu arasında pozitif yönde ilişki olduğunu ifade etmiştir. Lise öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile zorbalık eğilimi arasında pozitif yönde, zorbalıkla baş etme düzeyi ile negatif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur (Kıldiran, 2019). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyi arttıkça işlevsel duygu düzenleme düzeyinin azaldığı, işlevsel olmayan duygu düzenleme düzeyinin arttığı saptanmıştır (Barut, 2019).

Öğrencilerin algılanan sosyal destek düzeyini ele alan araştırmalar incelendiğinde ortaokul (Ücan, 2018) ve lise (Barut, 2019) öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyi arttıkça algılanan sosyal destek düzeyinin azaldığı saptanmıştır. Ortaokul öğrencilerinde aile ve arkadaşlardan algılanan sosyal destek ile oyun bağımlılığı düzeyi arasında negatif yönde ilişki bulunmuştur (Özmen, 2019). Ek olarak lise öğrencileri ile yapılan bir tez çalışmasında çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyleri ile aile, arkadaşlar ve öğretmenlerden algılanan sosyal destek arasında negatif yönlü anlamlı ilişki bulunmuştur (Yıldırım, 2019). Öğrencilerin katılımıyla yürütülmüş olan tez çalışmaları sosyal desteğin oyun bağımlılığıyla ters yönlü bir ilişkide olduğunu göstermektedir.

İlkokul öğrencilerinde oyun bağımlılığı düzeyi ile kaygı/depresyon düzeyi arasında anlamlı bir ilişkiye ulaşılmazken (Sallayıcı, 2019), oyun bağımlılığı olan ortaokul ve lise öğrencileriyle yürütülen bir araştırmada oyun bağımlılığı olan öğrencilerin kaygı düzeyi bağımlı olmayanlardan anlamlı olarak daha yüksek bulunmuştur (Gezer, 2019). Kınay'ın (2019) ortaokul ve lise öğrencilerinin katılımıyla gerçekleştirdiği tez çalışmasında oyun bağımlılığı ile sosyal kaygı ve dışlanma arasında ayrı ayrı anlamlı ilişkiler bulunmuştur. Lise öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı puanı ile somatizasyon puanları arasında pozitif yönde anlamlı ilişkiye ulaşılmıştır (Balak, 2016).

Ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılığı puanları ile psikolojik sağlamlık düzeyleri arasında negatif yönde ilişkiye ulaşılmıştır (Aktaş, 2018; Keskin, 2019; Özmen, 2019). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı düzeyi ile benlik saygısı arasında pozitif ilişki bulunurken (Özmen, 2019), lise öğrencilerinde anlamlı ilişki olmadığı saptanmıştır (Demirbozan, 2019). Ortaokul (Aydın-Özgür, 2019) ve lise öğrencilerinin (Yönet, 2018) yaşam kalitesi düzeyi ile oyun bağımlılığı puanı arasında negatif yönde ilişki bulunmuştur. Üniversite öğrencileriyle yürütülen bir çalışmanın bulguları çevrimiçi oyun bağımlılığı ve öznel mutluluk düzeyi arasında negatif yönde anlamlı ilişki olduğu yönündedir (Odabaş, 2016). Ele alınan tezler oyun bağımlılığı ruhsal sağlık ve uyum arasında anlamlı bir ilişki olduğunu göstermektedir.

Ebeveyn tutumu ile oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi araştıran çalışma bulgularına göre ortaokul öğrencilerinde izin verici ebeveyn tutumu algısı (Bingöl-Karagöz, 2017), lise öğrencilerin de demokratik ve koruyucu tutum algısı (Demirbozan, 2019) ve otoriter veya koruyucu tutum algısı (Eni, 2017) ile dijital oyun bağımlılığı arasında pozitif yönde anlamlı ilişki bulunurken, algılanan demokratik ebeveyn tutumu arasında negatif yönde

ilişki bulunmuştur (Eni, 2017). Lise öğrencilerinde oyun bağımlılığı puanı ile sağlıksız aile işlevleri arasında anlamlı olarak pozitif yönde ilişki olduğu belirlenmiştir (Yayman, 2019). Karacaoğlu (2019) ilkokul öğrencilerinde destekleyici aile ilişkisi ile oyun bağımlılığı arasında negatif ilişki olduğunu bildirmiştir.

Oyun Bağımlılığı ile Dijital Oyun Araçlarının Kullanımı Arasındaki İlişkileri İnceleyen Çalışmalar

Çağımızda birçok evde çevrimiçi/çevrimdışı oyun oynamak için oyun konsolu, akıllı telefon, bilgisayar, hatta oyun bilgisayarları gibi çeşitli araçlar bulunmaktadır. İncelenen lisansüstü tezlerde bu araçların türüne ve kullanım özelliklerine yönelik çalışmalar yer almaktadır. Dijital araçlar (bilgisayar, akıllı telefon, televizyon vd.) ve oyunlarla erken yaşta tanışmak ilkokul, ortaokul (Aydın-Özgür, 2019; Bingöl-Karagöz, 2017) ve üniversite (Bekar, 2018; Delibaş, 2019) öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeyi ile pozitif yönde ilişkili bulunmuştur. İlkokul (İçen, 2018), ortaokul (Aydın-Özgür, 2019; Hazar, 2016; Kurtbeyoğlu, 2018) ve üniversite (Teke, 2019; Yılmaz, 2019) öğrencilerinin oyun oynama süresiyle oyun bağımlılığı puanı arasında pozitif yönde anlamlı ilişki gözlenirken, Aras (2019) ortaokul öğrencilerinde anlamlı ilişki olmadığını bildirmiştir. İnternet kullanım süresiyle ilgili yapılan araştırmalar ortaokul (Bingöl-Karagöz, 2017) ve lise öğrencilerinin (Göymen, 2019; Uslu, 2019) internet kullanım süresi arttıkça oyun bağımlılığı puanlarının anlamlı düzeyde arttığını göstermiştir. Koçakoğlu (2019) ilkokul öğrencilerinde günlük ekran başında geçirilen süreyle bilgisayar oyun bağımlılığı puanı arasında pozitif ilişki bildirmiştir.

Lise öğrencilerinde oynanan oyun türüne göre oyun bağımlılığı puanlarının farklılaştığı gözlenmiştir (Eyyupoğlu, 2017). Oyun türlerini inceleyen çalışmalar ortaokul öğrencilerinin çevrimiçi ve strateji oyunları (Aydın-Özgür, 2019; Bingöl-Karagöz, 2017), üniversitede strateji, rol yapma, aksiyon oyunları oynamanın oyun bağımlılığı yatkinliğini arttırdığını göstermiştir (Şeker, 2018). Çevrimiçi oyun oynayan ortaokul (Aydın-Özgür, 2019) ve lise (Karabulut, 2019) öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin çevrimdışı oyun oynayanlara göre daha yüksek olduğu bulunmuştur. Dijital oyun araçlarıyla ilgili değişkenleri inceleyen çalışmalar ekran başında geçirilen sürenin ve oyun türünün bağımlılık geliştirme olasılığı ile anlamlı bir ilişki içinde olduğunu göstermektedir.

Oyun Bağımlılığı ile Diğer Değişkenler Arasındaki İlişkiyi İnceleyen Çalışmalar

Aşırı bilgisayar oyunu oynamak doğrudan ekran başında hareketsiz kalma süresini arttırdığından çocuk ve gençlerin sağlık davranışlarını araştıran lisansüstü tezlere rastlanmıştır. Ortaokul (Aydın-Özgür, 2019; Orhan, 2018) ve lise (Tekmen, 2019) öğrencilerinde spor yapma, ortaokul öğrencilerinde fiziksel etkinlik düzeyi (Kurtbeyoğlu, 2018) ile oyun bağımlılığı arasında negatif yönde ilişki olduğu gözlenmiştir. Öte yandan lise öğrencilerinde fiziksel etkinlik (Alagöz, 2019), üniversite öğrencilerinde spor yapma (Delibaş, 2019) ile dijital oyun bağımlılığı arasında ilişki bulunmamıştır. Lise öğrencilerinde

oyun bağımlılığı puanıyla sağlıklı yaşam biçimi arasında anlamlı ilişki bulunmamıştır (Cabir, 2019). Yıldız'ın (2019) çalışmasında da sigara kullanan lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı puanı anlamlı olarak yüksek bulunmuştur. Ortaokul (Kurtbeyoğlu, 2018) ve üniversite (Yılmaz, 2019) öğrencilerinin beden kitle endeksi ve oyun bağımlılığı puanı arasında ise anlamlı ilişki gözlenmemiştir.

Oyun bağımlılığı puanı ile akademik başarı arasındaki ilişki ele alındığında ilkököl-ortaokul (Karacaoğlu, 2019), lise (Çukurluöz, 2016; Yönet, 2018) ve üniversite örnekleminde (Bekar, 2018) akademik başarı ile oyun bağımlılığı arasında negatif yönde anlamlı ilişkiye ulaşılmıştır. Öte yandan lise (Ertaş, 2018) ve üniversite (Odabaş, 2016) öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ile akademik başarı arasında anlamlı ilişki olmadığını bildiren çalışmalara da rastlanmaktadır. Bunların yanı sıra lise öğrencilerinin akademik erteleme davranışı ile oyun bağımlılığı arasında pozitif yönde anlamlı ilişki gözlenmiştir (Elhatip, 2018). Üniversite öğrencilerinde akademik başarısını iyi olarak algılayan grubun oyun bağımlılığı puanı düşük bulunmuştur (Delibaş, 2019).

Oyun Bağımlılığı Tanısı Olan Örneklem ile Yürütülmüş Çalışmalar

İnternet oyunu oynama bozukluğu olan ergenlerle yürütülmüş iki tez çalışmasının bulgularına göre en sık saptanan eş tanılar dikkat eksikliği hiperaktivite bozukluğu (DEHB) (%48, %50), sosyal kaygı bozukluğu (%38, %44), depresif bozukluk (%20, %38) ve karşıt olma karşı gelme bozukluğu (%22, %29) olarak belirlenmiştir (Bulanık-Koç, 2017; Topal, 2017). Ayrıca Topal'ın (2017) araştırmasına göre olgu grubunun dürtüsellik puanları kontrol grubundan anlamlı olarak daha yüksek olduğu saptanmıştır.

Oyun oynama bozukluğu/bağımlılığı olan gruplara yönelik gerçekleştirilmiş olan müdahale çalışmaları incelendiğinde bireysel ve grup uygulamalarına rastlanmaktadır. Gerçek (2019) internet oyunu oynama bozukluğu olan ergenlerin tedavisinde Bilişsel Davranışçı Terapi yaklaşımının depresyon ve dikkat sorunlarını azaltmada basit danışmanlıktan daha etkili olduğunu bildirmiştir. Neurofeedback ve bireysel alıştırtma programının uygulandığı deneysel çalışma sonucunda oyun bağımlılığı olan lise öğrencilerin de çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyinin azaldığı görülmüştür (Baba-Kaya, 2018). Ortaokul öğrencilerine uygulanan Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı'nın deney grubunun oyun bağımlılığı puanlarında istatistiksel olarak anlamlı olmamakla birlikte azalma yarattığı belirlenmiştir. Ayrıca deney grubunda Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı sonrasında dijital oyun motivasyonu anketi puanlarında istatistiksel olarak anlamlı değişim gözlenmiştir (Doğan-Keskin,2019). Hazar (2016) dijital oyun bağımlısı olan ortaokul öğrencilerinin fiziksel hareketlilik içeren oyunlara yönelmeleri sonucunda bağımlılık düzeylerinin azaldığını bildirmiştir.,

Tartışma ve Sonuç

Tartışma bölümünde öncelikle çocuk, ergen ve gençlerde dijital oyun bağımlılığını araştıran lisansüstü tezlere ilişkin nicel bilgiler değerlendirilerek yorum ve öneriler paylaşılmaktadır. Ardından sırasıyla oyun bağımlılığının sosyodemografik değişkenler, psikososyal değişkenler, dijital oyun aracı kullanımı ve oyun bağımlılığı olan örneklerle yürütülmüş tez çalışmalarının bulguları, “T. C. 11. Kalkınma Planı” ve “Davranışsal Bağımlılıklar İle Mücadele Ulusal Strateji Belgesi ve Eylem Planı 2019-2023”te⁶ dikkate alınarak tartışılmaktadır.

Sanal ortam ve araçların çocuk, ergen ve gençlerin yaşamında artan bir yoğunlukta yer edinmesi ve biyopsikososyal etkilerinin gündeme gelmesi genç bilim insanlarının ilgisini çekmeye başlamıştır. Nitekim dijital oyun bağımlılığını konu alan lisansüstü tezlerin geçmişinin son 10 yıla dayanması, önemli çoğunluğunun son iki yılda tamamlanmış olması buna işaret etmektedir. Çalışmaların tamamlandığı bilim dalları göz önüne alındığında oyun bağımlılığı konusu psikoloji ve rehberlik-psikolojik danışmanlık alanları ağırlıklı olmakla birlikte beden eğitimi ve spor öğretmenliği, beslenme ve diyetetik gibi farklı alanlar tarafından da ele alınmıştır. Ülkemizdeki bu çeşitlilik, günümüzde bilimler arası çalışmalarının önemini ve değerini artmasıyla tutarlılık göstermektedir. Bu durum göz önüne alındığında oyun bağımlılığının önlenmesine yönelik ulusal ve yerel çalışmalar gerçekleştirilmesi için özellikle kamu kurumları (Sağlık Bakanlığı, Milli Eğitim Bakanlığı, Gençlik ve Spor Bakanlığı, Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu vd.), üniversitelerin ilgili birimleri bir araya gelerek ar-ge çalışmaları, destekleri ve yol haritaları oluşturabilirler. Bu noktada çeşitli kamu kurumları ve Türkiye Yeşilay Cemiyeti’nin yer aldığı Bağımlılıkla Mücadele Yüksek Kurulu 2017 yılında oluşturulmuş ve katkı sağlayabilecek kurumların eşgüdümlü çalışması eylem planı oluşturmuştur. Kurul üyelerinden Yükseköğretim Kurumu’nun, 11. Kalkınma Planı’ndaki “581.5 Bağımlılıkla mücadeleye yönelik yürütülen faaliyetlerin sonuçları ile toplumdaki madde kullanım sıklığı periyodik olarak yapılacak bilimsel araştırmalarla izlenecektir.” hedefi doğrultusunda, özellikle lisansüstü öğrenciler ve tez danışmanları için araştırma konusu, içeriği, deseni hazırlama, yürütme ve yayınlama süreçleri için somut öneriler ve hedefler oluşturması yararlı olacaktır.

Bir soruna yönelik etkili önleme ve müdahale çalışmalarının geliştirilebilmesi için yaygınlık ve tehlike/risk haritasının oluşturulması ve yıllar içindeki boylamsal değişimin betimlenmesi gerekmektedir. Ancak, ne yazık ki ülkemizde dijital oyun bağımlılığıyla ilgili ulusal bir istatistik bilgisine ulaşamamıştır. Konuyla ilgili olarak TÜİK’in (2013, 2016, 2020) bilişim teknolojileri kullanımına yönelik yaptığı hanehalkı araştırmalarına göre Türkiye’de çocuk ve gençlerde internet kullanım oranı yıllar içerisinde artmaktadır. Aynı istatistikler incelendiğinde internet kullanan grubun interneti büyük oranda oyun oynama

6 Yazı boyunca DBM kısaltmasıyla tanımlanacaktır.

amacıyla kullandığı bilgisinden yola çıkılarak yıllar içinde internet kullanımındaki artışa bağlı olarak oyun oynama oranlarının da arttığı tahmin edilmektedir. Ancak 2016 yılından sonra oyun oynamaya ilgili güncel bir veriye erişilemediğinden bu konuda kesin bir bulgu paylaşamamaktadır. Tez çalışması örneklemelerinin çoğunluğunun büyükşehirlerdeki (özellikle İstanbul) ortaokul ve lise öğrencilerinden oluştuğu, az sayıda çalışmanın ise oyun bağımlılığı olan ergenlerle yürütüldüğü gözlenmiştir. Ulusal boyutta temsiliyetin sağlanabilmesi için ulusal ve yerel programlar oluşturularak bağımlılık tanı ve tehlikesi taramaları, boylamsal izlem, müdahale, örgün eğitim sisteminde olmayan örneklemeleri de içeren daha kapsayıcı çalışmaların yürütülmesini özendirici ve kolaylaştırıcı düzenlemeler (burs, proje hibesi, araştırma çağırısı vb.) yapılması yararlı olacaktır.

İlkokuldan üniversiteye tüm öğrenim düzeylerinde erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeyi anlamlı olarak kadın öğrencilerden yüksek bulunmuştur (Alagöz, 2019; Aras, 2019; Bekar, 2018; Bonanno ve Kommers, 2005; Göymen, 2019; Homer, Plass, Raffaele, Ober ve Ali, 2018; İçen, 2018; Jeong ve Kim, 2011; Kestane, 2019; Şahin, 2018 vd.). Kurtbeyoğlu (2018) bu bulguyu erkeklerin teknolojiye daha fazla ilgi duymasının bir sonucu olarak yorumlamıştır. Bu yorumu, çocuk ruh sağlığı polikliniğine başvuran erkek çocuk ve ergenlerin, kız çocuklara göre daha erken yaşta bilgisayar kullanmaya başladığı ve daha uzun süre bilgisayar oyunu oynadığı bulgusu desteklemektedir (Kaytanlı, 2011). Kent yaşamıyla birlikte sokak oyunlarından uzaklaşarak evde daha fazla zaman geçiren çocukların gelişim düzeylerine uygun olarak zamanlarını daha yararlı ve verimli şekilde geçirecek düzenlemeler konusunda bilinçlendirilmelerinin hem oyun bağımlılığı tehlikesini azaltacağı hem de genel gelişimlerine katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Oyun bağımlılığı olan çocuk, ergen ve gençlerin spor yapma (Aydın-Özgür, 2018; Orhan, 2019; Tekmen, 2019), fiziksel etkinlik (Alshehri ve Mohamed, 2019; Kurtbeyoğlu, 2018), sigara kullanmama (Yıldız, 2019) gibi sağlık davranışlarıyla negatif yönde ilişkili olduğunu gösteren çalışmalar bulunmakla birlikte benzer sayıda çalışma sağlık davranışlarıyla oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki olmadığına işaret etmektedir (Alagöz, 2019; Cabir, 2019; Delibaş, 2019). Bulgularda karşılaşılan tutarsızlık üzerine araştırma örneklemeleri dikkatle incelendiğinde anlamlı ilişki bulunan çalışmaların büyük çoğunluğunun ortaokul öğrencileriyle yürütüldüğü, anlamlı bulunmayan araştırmaların ise lise ve üniversite öğrencileriyle gerçekleştirildiği fark edilmiştir. Bu durum, ortaokul döneminde çocukların gelişimsel olarak fiziksel etkinliğe daha fazla gereksinim duyması ve burada yaşanan aksaklıkların birey üzerinde olumsuz sonuçlarının daha belirgin gözlenmesi şeklinde yorumlanabilir. Bu nedenle özellikle ortaokul öğrencilerine yönelik gerek okul içi gerekse okul dışı zamanlarda etkin ve istekli katılımlarını sağlayacak fiziksel etkinlikler, yarışmalar düzenlenmesi yararlı olacaktır. DBM'de hedeflenen "1.2.1. Kültür ve Sanat Yarışmaları 2019 yılı tiyatro yarışmalarının temasının "Davranışsal Bağımlılıklar"

Olması” ve “1.2.2. Pansiyonlu okullarda kalan öğrenciler arasında “Pansiyonlar Okuyor” adlı kitap okuma yarışması, “Yurdumun Değerleri” adlı aylık sosyal ve kültürel etkinlikler yapılması Yurdumun Değerleri” adlı etkinliğin bir ayında teknoloji bağımlılığı” konusu işlenmesi” yararlı etkinlikler olmakla birlikte, bu etkinliklerin uygulanıp uygulan(a)madığı, etkisi, uygulanmadıysa nedenlerinin paylaşılması ileride tasarlanacak ve düzenlenecek etkinlikler için yol gösterici olacaktır.

Ebeveynin eğitim, gelir düzeyi çocuk ve ergene sağlayabileceği denetim, yönlendirme, sorunlarla başa çıkabilme gibi becerilerle ilişkili bulunan demografik değişkenlerdendir. Araştırma kapsamında incelenen tezler ebeveynin eğitim ve gelir düzeyleri ile oyun bağımlılığı arasında negatif yönde ilişki bildirmektedir (Al-Kord, 2016; Aras, 2019; Aydın-Özgür, 2019; Eni 2017 vd.). Kaya (2019) ilkokul, Aras (2019) ile Bonnaire ve Phan (2017) ortaokul öğrencilerinde ebeveynlerin bilgisayar kullanımının denetimi ile oyun bağımlılığı düzeyinin ilişkili olduğunu bildirmiştir. Ebeveynin gelir düzeyinin artmasıyla birlikte çocuklarıyla daha fazla ilgilenebilecek zamana sahip olması ve eğitim düzeyinin artmasıyla da çocuklarıyla ilgili sorunları fark etme, çözüm üretebilme becerilerinin artması şeklinde yorumlanabilir.

Ebeveyn tutumu ve algısı, çocuk, ergen ve gençleri olumsuz durum ve yaşantılardan koruyabilen önemli bir öğedir. Oyun bağımlılığı ile algılanan ebeveyn tutumu arasındaki ilişki incelendiğinde ortaokul ve lise öğrencilerinde izin verici (Bingöl-Karagöz, 2017), koruyucu (Demirbozan, 2019) ve otoriter tutum algısı (Eni, 2017) ile dijital oyun bağımlılığı arasında pozitif yönde; demokratik tutumla negatif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur (Eni, 2017). Lise öğrencilerinde oyun bağımlılığı puanı ile sağlıklı aile işlevleri arasında anlamlı olarak pozitif yönde ilişki olduğu belirlenmiştir (Yayman, 2019). Karacaoğlu (2019) ilkokul öğrencilerinde destekleyici aile ilişkisi ile oyun bağımlılığı arasında negatif ilişki olduğunu bildirmiştir. Anne-babalara işlevsel ebeveynlik tutum ve becerileri kazandırabilmek amacıyla T. C. Milli Eğitim Bakanlığı, T. C. Aile, Çalışma ve Sosyal Hizmetler Bakanlığı ve Anne Çocuk Eğitim Vakfı'nın ebeveynlere yönelik düzenlediği eğitimlerin içeriği çağın gereksinimlerine göre güncellenerek yaygınlaştırılması yararlı olacaktır.

Bilgisayar oyunu oynamanın bilişsel işlevler üzerindeki etkisi incelendiğinde şiddet içerikli video oyunu oynayan bireylerin nesne tanıma, görsel-uzaysal algılama ve çalışma belleği görevlerinde daha başarılı olduğu gözlenmiştir (Başer, 2015). Ayrıca çevrimiçi ortamda insanlarla birlikte oynanan oyunların bireyin toplumsallaşmasına, uyum içinde iş birliği yapabilmesine olanak sağlama gibi nitelikleri de bulunmaktadır. Ancak sanal ortamın zaman ve mekan sınırını ortadan kaldırması özellikle henüz karar verebilme, sınır koyabilme becerisi yeterince olgunlaşmamış çocuk, ergen ve gençler için çeşitli sorunlara yol açabilmektedir. Araştırmalar oyun bağımlılığı ile çocuklar ve ergenlerde öfke dışavurumu (Çakıcı, 2018), saldırganlık (Aktaş, 2018; Balıkçı, 2018; Kınay, 2019; Qureshi,

Khan ve Masroor, 2013; Sallayıcı, 2019), zorbalık eğilimi (Kıldırın, 2019), şiddet eğilimi (Aksoy, 2018; Karabulut, 2019; Karakaya, 2019) arasında pozitif yönde anlamlı ilişki ortaya koymuştur. Bireysel ve toplumsal sağlık ve huzurun önündeki büyük engellerden biri olan şiddet davranışının ulusal ve uluslararası örgütler, kamu kurumları, sivil toplum kuruluşları ve diğer ilgili kurum ve kişilerce önlenmeye çalışıldığı günümüzde oyun bağımlılığını önleyici çalışmaların zaman kaybetmeden gerçekleştirilmesi gerekmektedir. Sosyal desteğin nesnel varlığının yanı sıra algılanan sosyal destek pek çok ruh sağlığı sorununda olduğu gibi oyun bağımlılığıyla da ilişkili bulunan bir kavramdır. Ülkemizde yürütülmüş ve farklı kaynaklardan (aile, arkadaş, öğretmen) gelen sosyal desteğe ilişkin algıyı inceleyen lisansüstü tez çalışmalarında algılanan sosyal destek ile oyun bağımlılığı düzeyi arasında negatif yönde anlamlı ilişkiye ulaşılmıştır (Barut, 2019; Özmen, 2019; Ücan, 2018; Yıldırım, 2019). Ortaya koyulan ilişkinin kesitsel çalışmalardan elde edilmiş olması nedeniyle iki değişken arasında neden-sonuç ilişkisi sunulamamaktadır. Öte yandan Çinli üniversite öğrencileriyle yapılan boylamsal bir çalışmada algılanan sosyal destek ile internet oyun bağımlılığı belirtileri arasında negatif yönde anlamlı ilişkiye ulaşılmıştır (Zhang, Wang, Shu ve Wu, 2019). Yerli ve yabancı araştırmaların bulgularının sosyal desteğin bağımlılıkla ilişkisini işaret etmesi nedeniyle, özellikle oyun bağımlılığı puanı yüksek bireylerin algılanan sosyal destek düzeylerini arttırmaya yönelik müdahale çalışmalarının yapılması ve etkililiğin sınanması alan uygulamalarına ışık tutacaktır. Bilgisayar, akıllı telefon, televizyon gibi çağımızın vazgeçilmezleri arasına giren teknolojik araçları ve bu araçlarla oynanan oyunları daha erken yaşta kullanmaya başlamak (Aydın-Özgür, 2019; Bekar, 2018; Bingöl-Karagöz, 2017; Delibaş, 2019) ve sanal oyunları daha uzun süre oynamakla (Aydın-Özgür, 2019; Bonnaire ve Phan, 2017; Hazar, 2016; İçen, 2018; Kurtbeyoğlu, 2018; Lemmens, Valkenburg ve Peter, 2011; Teke, 2019; Yılmaz, 2019 vd.) daha yüksek oyun bağımlılığı puanı arasında anlamlı ilişki gözlenmektedir. Ebeveynlerin ve çocuk bakımıyla ilgilenen diğer yetişkinlerin (bakıcı, dede, babaanne...) çocukları ekrana olabildiğince geç yaşta ve sınırlı sürede maruz bırakması en temel koruyucu yaklaşım olacaktır. Şüphesiz bu sorumluluk sadece ebeveynlere ait değildir, özellikle dijital oyun sektör temsilcilerinin (Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği, Oyun Tasarımcıları, Geliştiricileri, Yapım ve Yayımcıları Derneği vd.) de yapabileceği, yapması gereken çalışmalar bulunmaktadır. Örneğin: PEGI⁷ veya DBM'deki "7.1. Dijital oyunların yaş ve gelişim gruplarına göre sınıflandırılması"nda değinildiği üzere kurulacak ulusal bir sistem/kurum aracılığıyla oyunların yaşa uygunluk özelliklerinin ayrıntılı şekilde paylaşılması; bağımlılık ve diğer zararlarını azaltıcı önlemlerin (oyunun tek seferde en fazla 30 dakika oynanıp ardından 30 dakika ara verilmesi zorunluluğu gibi) bilimsel çalışmalar ışığında belirlenerek oyunlara uyarlamak; ruh sağlığı uzmanlığı

7 Pan-European Game Information: Dijital oyunların hangi yaş düzeyine uygun olduğu konusunda ebeveynleri bilgilendirmek amacıyla 2003 yılında kurulmuş sistem. Ayrıntılı bilgi için: <https://pegi.info>

temsilcileri (Türkiye Çocuk ve Genç Psikiyatrisi Derneği, Türk Psikologlar Derneği, Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Derneği, Türkiye Psikiyatri Derneği vd.) ile işbirliği içinde çalışarak öncelikle zarar verebilecek oyunların üretilmesi ve yayınlanmasını önlemek, ebeveyn, çocuk/ergen/gençlere yönelik farkındalık çalışmaları (söyleşi, kamu spotu gibi) düzenlemek ilk akla gelen çalışmalardır.

Bilimsel düzeyde ele alınması gereken oyun oynama bozukluğu tanısı almış ergenlerle yürütülmüş sınırlı sayıdaki, ancak oldukça değerli katkılar sunan lisansüstü tezler rastlanması bu gruba gösterilen bilimsel bilginin artacağına ilişkin umudu arttırmaktadır. Oyun oynama bozukluğuyla sık karşılaşılan eş tanılar DEHB, sosyal kaygı bozukluğu, depresif bozukluk ve karşıt olma karşı gelme bozukluğu olarak belirlenmiştir (Bulanık-Koç, 2017; Topal, 2017). Ayrıca Topal'ın (2017) araştırmasına göre olgu grubunun dürtüsellik puanlarının kontrol grubundan anlamlı olarak daha yüksek olduğu saptanmıştır. González-Bueso ve ark. (2018) tarafından 24 çalışmanın incelendiği karşılaştırmalı bir gözden geçirme makalesinde depresyon, kaygı, sosyal fobi, obsesif kompulsif bozukluk ve DEHB oyun bağımlılığına eşlik eden diğer ruhsal bozukluklar arasındadır. Elde edilen bulguların daha fazla çalışmayla desteklenmesinin yararlı olacağı düşünülmekle birlikte, ruh sağlığı uzmanlarının oyun bağımlılığı olan grupla çalışırken mutlaka eş tanı sorgulaması ve tedavi planını düzenlemesi önerilmektedir. Ayrıca çocuk ve ergenlerde tanı amaçlı öykü alma sürecinde bireyin oyun oynama alışkanlığının sorgulanması da erken tanı ve müdahale için yararlı olacaktır.

Gerçek'in (2019) internet oyunu oynama bozukluğu olan ergenlerin tedavisinde depresyon ve dikkat sorunlarını azaltmada Bilişsel Davranışçı Terapi (BDT) yaklaşımının daha etkili olduğunu bildirmiştir. Buradan yola çıkılarak bu konudaki BDT veya etkili olacağı düşünülen başka terapi yaklaşımlarının denendiği daha fazla çalışma yapılarak sonuçlarına göre etkili olduğu belirlenen terapi eğitim ve uygulamalarının yaygınlaştırılması oyun bağımlılığı olan çocuk/ergen/gençlerin makalede aktarılan olumsuz sonuçları daha az yaşamasını ve sağlıklı yaşama daha erken dönebilmesini sağlayacaktır. Lise öğrencilerinde neurofeedback ve bireysel alıştırma programının (Baba-Kaya, 2018) ile ortaokul öğrencilerinde fiziksel hareketlilik içeren oyunların (Hazar, 2016) oyun bağımlılığını azalttığı bulguları değerlendirildiğinde iki çalışmanın da Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Anabilim Dalında yürütüldüğü dikkati çekmekte olup çocuk/ergenlerde oyun bağımlılığını azaltmaya yönelik ruhsal müdahalelerin yanında fiziksel etkinlik uygulamalarının da yararlı olabileceğini göstermiştir. Ancak kesin sonuçlardan bahsedebilmek için daha çok deneysel ve boylamsal çalışmaya gereksinim olduğunu söyleyebiliriz. Hatta her iki alanın uygulamalarını içeren bütünlüklü müdahale programları tasarlanarak toplam etkinin artıp artmadığının gözlemlendiği çalışmaların gerçekleştirilmesi çok yönlü bir canlı olan insan üzerinde daha büyük ve köklü değişim yaratabilmede daha başarılı olabilecektir.

On birinci Kalkınma Planı'ndaki 617 ve 622 maddelerinde çocuk ve gençlerin bağımlılık yaratan davranışlardan korunmasına yönelik önlemlerin ve iyileştirme hizmetlerinin arttırılması hedeflerine değinilmektedir. Ayrıca 615. maddede çocukların gelişimini olumsuz yönde etkileyecek oyun ve dijital uygulamalardan korunmasına yönelik önlemler alınması amaçlanmaktadır. Şüphesiz bu hedeflere ulaşılabilmesi için kamu kurumları, araştırmacılar, sivil toplum kuruluşları ve bu tür ürünlerin üretim ve pazarlamasıyla ilgili özel sektör bileşenlerinin sürekli olarak iş birliği içinde olması gerekmektedir.

Son yıllarda eğitimden sağlığa, ticaretten eğlenceye yaşamın hemen hemen her alanında kullanılan teknolojik araçlar Z kuşağını, bu makalede de değinilen çoğunluğu olumsuz olmakla birlikte pek çok etkiyle karşı karşıya bırakmıştır. Buna paralel olarak ülkemizde tamamlanmış olan dijital oyun bağımlılığını konu alan tezlerde de önemli bir artış gözlenmesi genç bilim insanlarımızın güncel sorunlara karşı duyarlı olduğunu göstermektedir. Bu duyarlılığın bilim ve uygulama alanlarına daha fazla katkı sağlayabilmesi için yapılabilecek öneriler şöyle özetlenebilir: Daha geniş ve kapsayıcı örneklerle boyutsal araştırmalar yürütmek; kamu kaynak ve olanakları kullanılarak toplumun gereksinimlerine yönelik araştırma desenleri oluşturmak; ergen/genç ve ebeveynlerine/bakım verenlerine yönelik farklı kaynaklar (televizyon, internet, gazete, dış mekan duyuru panoları gibi) üzerinden farkındalık çalışmaları yürütmek; çeşitli burs, proje, hibe programlarıyla geleceğin bilim insanlarını özendirmek ve dijital oyun bağımlılığı konusuna yönlendirmek ve farklı paydaşlarla (kamu kurumları, üniversite, sivil toplum, özel sektör) somut çalışmalar üzerinden iş birlikleri oluşturmak. İncelenen tezlerin 23 farklı anabilim/bilim dalında tamamlanmış olması çeşitli bilim alanlarının dijital oyun oynama bozukluğuna ilgi duyduğunu kanıtlamaktadır. Öte yandan bilgisayar mühendisliği, pazarlama, oyun teknolojileri, yazılım mühendisliği gibi dijital oyunların üretim ve yayım sürecinde görev alan meslek uzmanlıklarının da oyun bağımlılığıyla ilgili lisans üstü çalışmalar yürütmesi konuya ilişkin daha kapsamlı, etkin ve uygulanabilir çözümler üretilmesini sağlayacaktır. Gelecek çalışmalarda bu metinde ve önceki araştırmalarda değinilen sınırlılık ve önerilerin dikkate alınarak hazırlanan araştırma soruları ve desenlerine başvurulması dijital oyun bağımlılığı/oynama bozukluğunun gelişimini açıklama, önleme ve ,sağaltımında daha olumlu sonuçlara ulaştıracaktır.



Analysis of Turkish National Graduate Theses Investigating Digital Game Addiction in Children, Adolescents and Young People

*Hüseyin Nergiz**
*Serpil Fidan Nergiz***

All living things from infancy to old age naturally engage in some form of gaming throughout their lives. In addition to being entertaining, games are also known for being educational and encouraging creativity. After the 2000s, computers began to enter nearly every home and, as a result, have largely replaced street games. With the development of the internet in recent years, online games offer individuals the opportunity to play, have fun, and relax by sharing the same environment with virtual friends of different nationalities and ages alone in their rooms without being limited by constrictions of time and space (Özdemir, 2006). Although technology has both positive and negative effects on human beings, children and young people are more prone to be affected than adults. In 2019, ICD-11 (International Classification of Diseases) was added a new diagnosis classification as gaming disorder.

Methods

In this study, we examine several dimensions (e.g., the aim, sampling) of graduate theses and share important results from them by scanning their abstracts. Theses were accessed through the Thesis Center of the Council of Higher Education (tez.yok.gov.tr) between March 12, 2020 and March 27, 2020. Entering the keywords game, addict/disorder and

* Research Assistant PhD, Hacettepe University, Faculty of Literature, Department of Psychology, Ankara, huseyin.nergiz@hacettepe.edu.tr, ORCID: 0000-0003-3134-6322

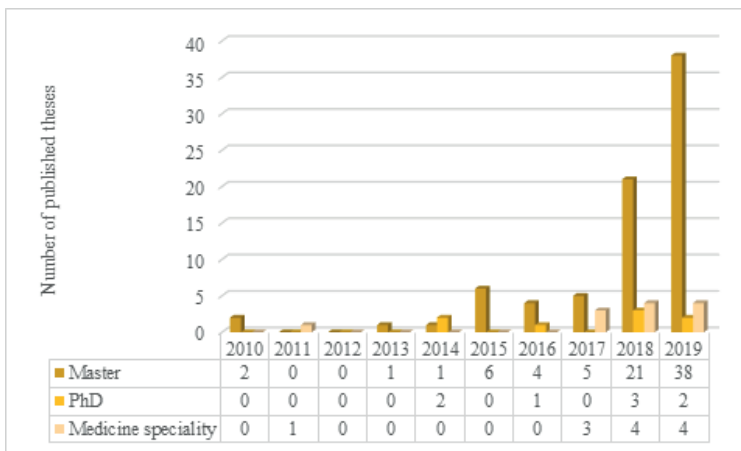
** Psychologist, Republic of Turkey Ministry of Justice, srplfdn@gmail.com, ORCID: 0000-0001-9666-1134

child/adolescent/young/student into the advanced search tab, we obtained 485¹ theses. Theses unrelated to digital games (e.g., educational games, physical games, and drama games) were excluded from the sample. To this end, we recorded the publication year of the theses in the research sample, department of study, university type (i.e., state, foundation), thesis type (i.e., graduate, doctorate, medical specialty), sample size and content (i.e., primary, middle, high school, and university students; dependent and non-dependent individuals) and the purpose of the study (e.g., describing sample features, frequency determination, intervention effectiveness, comparison).

Findings

The screening resulted in 98 postgraduate theses addressing digital game addiction. Of these, 78 (79.6%) were master’s theses, 8 (8.2%) were doctoral dissertations, and 12 (12.2%) were medical specialty theses. The earliest master’s thesis included was from 2010, the earliest doctorate dissertation from 2012, and the earliest medicine thesis from 2011. Approximately three-fourths of the theses were published between 2018 and 2019 and none of these included were published after March 2020 (See Graph 1).

Graph 1. Distribution Of Graduate Theses By Years



Theses were mostly conducted with high school students (32,6%) and in metropolitan cities (78,6%). Screening studies showed that 76,9% of primary school in İstanbul (Akça, 2018), 72,7% of secondary schools in Kocaeli (Bingöl-Karagöz, 2017), 36,7% of high school students in Konya (Köseliören, 2017), and 24,2% of university students at risk of dependency.

Studies showed that game addiction was significantly higher in boys than in girls (Aras, 2019; Bekir, 2018; İçen, 2018; Kestane, 2019; Uslu, 2019). Many studies indicated a correlation between mothers’ education level and game addiction (Çakıcı, 2018; Kaya, 2019; Sayıcı,

¹ Turkish words were used in searches.

2019; Şahin, 2018). In addition to these, no significant relationship was found between parents' togetherness and addiction in any of the studies. Researches showed that anger expression (Çakıcı, 2018), aggression (Aktaş, 2018; Balıkçı, 2018; Kınay, 2019; Shaker, 2019), bullying tendency (Kıldiran, 2019), and a tendency to violence (Aksoy, 2018; Karabulut, 2019; Karakaya, 2019) had a positive significant relationship with game addiction in children and adolescents. Perceived social support had a negative significant relationship with gaming disorder in secondary (Özmen, 2019; Ücan, 2018) and high school students (Barut, 2019; Yıldırım, 2019).

Game addiction has a negative relationship with one's starting age (Aydın-Özgür, 2019; Bekar, 2018; Bingöl-Karagöz, 2017; Delibaş, 2019), and a positive relationship with virtual game play time (Hazar, 2016; İçen, 2018; Teke, 2019; Yılmaz, 2019). Intervention studies conducted with individuals with game addiction Cognitive Behavioral Therapy (Gerçek, 2019), neurofeedback and individual exercise (Baba-Kaya, 2018), and physical mobility (Hazar, 2016) decreased the participants' game addiction level.

Conclusion and Discussion

In recent years, the technological tools used in almost all areas of life, from education to health, from trade to entertainment, have left Generation Z faced with many effects, although the majority mentioned in this article are negative. In parallel with this, a significant increase in the theses on digital game addiction, which have been completed in Turkey, shows that young scientists are sensitive to current problems. The suggestions that can be made for this sensitivity to contribute more to the fields of science and application can be summarized as follows: (a) Conducting longitudinal studies with larger and more inclusive samples; (b) Carrying out awareness activities for adolescents / young people and their parents / caregivers through different sources (such as television, internet, newspaper, outdoor notice boards); Encouraging the scientists of the future with various scholarships, projects and grant programs and direct them to the issue of digital game addiction and to establish cooperation with different stakeholders (public institutions, universities, civil society, private sector) through concrete studies. The fact that the dissertations examined have been completed in 23 different disciplines proves that various science fields are interested in this subject. On the other hand, the specialization of games such as computer engineering, game technologies, software engineering, and marketing in the production and publishing process will enable graduate studies on game addiction to produce more comprehensive, effective and feasible solutions. Applying to the research questions and designs prepared by taking into account the limitations and suggestions mentioned in this article and previous researches in future studies will lead to more effective results about explaining the development, preventing and treating of gaming disorder.

Kaynakça/References

- 06-15 Yaş Grubu Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanım ve Medya, 2013a (2013, Ağustos). *Türkiye İstatistik Kurumu Haber Bülteni*, 15866. Erişim adresi: <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBul-tenleri.do?id=15866#>
- Akça, H. (2018). *İstanbul ili Maltepe ilçesindeki ilkokul çağı çocuklarında ekran bağımlılığı eğilimi- nin nicel olarak incelenmesi*. (Yayımlanmamış tıpta uzmanlık tezi). Marmara Üniversitesi Halk Sağlığı Anabilim Dalı, İstanbul.
- Aksoy, Z. (2018). *Adölesanlarda oyun bağımlılığı, yaşam biçimi davranışları ve etkileyen faktörler*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Marmara Üniversitesi Hemşirelik Anabilim Dalı, İstanbul.
- Aktaş, B. (2018). *Ortaokul öğrencilerinde internet ve dijital oyun bağımlılığının psikolojik sağlamlık ve saldırganlıkla ilişkisi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Kafkas Üniversitesi Hemşirelik Anabilim Dalı, Kars.
- Alagöz, N. (2019). *Ortaöğretim öğrencilerinin fiziksel aktivite düzeyleri ile internet ve oyun bağımlılığı ilişkisi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İnönü Üniversitesi Çocuk Gelişimi Anabilim Dalı, Malatya.
- Al-Kord, N. Y. M. (2016). *Facebook ortamındaki dijital oyunların bağımlılığına etki eden demografik faktörler*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı, Ankara.
- Alshehri, A. G. ve Mohamed, A. M. A. S. (2019). The relationship between electronic gaming and health, social relationships, and physical activity among males in Saudi Arabia. *American Journal of Men's Health*, 13(4), 1557988319873512.
- Aras, S. (2019). *Bilgisayar oyun bağımlılığının ailedeki koruyucu etkenler ve kişisel özellikler açısından incelenmesi (Bursa ili örnekleme)*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Afyon Kocatepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Afyon.
- Aydın-Özgür, E. (2019). *2018 yılında Edirne merkez ilçe ve merkeze bağlı köylerde 10-14 yaş arası ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı, buna etki eden faktörler ve sağlıkla ilişkili yaşam kalitesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Trakya Üniversitesi Halk Sağlığı Anabilim Dalı, Edirne.
- Baba-Kaya, H. (2018). *Bireysel egzersiz programının ve neurofeedback uygulamalarının oyun bağımlılığı, kişilik özellikleri, psikolojik belirtiler ve beyin dalgaları üzerine etkisi*. (Yayımlanmamış doktora tezi). Sakarya Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Anabilim Dalı, Sakarya.
- Balak, Z. İ. (2016). *Ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ile somatizasyon bozukluğu ve zihin kuru- mu arasındaki ilişki*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Üsküdar Üniversitesi Klinik Psikoloji Anabilim Dalı, İstanbul.
- Balıkcı, R. (2018). *Çocuklarda ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi Psikoloji Anabilim Dalı, İstanbul.
- Barut, B. (2019). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılık düzeyi ile algılanan sosyal destek ve duygu dü- zenleme arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Hasan Kalyoncu Üniversitesi Psikoloji Anabilim Dalı, Gaziantep.

- Bařer, N. F. (2015). *The effect of violent video games on workingmemory, object recognition and visuo-spatial perceptionandits relationships with psychological factors.* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Bahçeşehir Üniversitesi Klinik Psikoloji Anabilim Dalı, İstanbul.
- Bekar, T. (2018). *Üniversite öğrencilerinde teknoloji ile ilgili bağımlılıklar ve ilişkili faktörler.* (Yayımlanmamış tıpta uzmanlık tezi). Pamukkale Üniversitesi Halk Sağlığı Anabilim Dalı, Denizli.
- Bekir, S. (2018). *Üniversite öğrencilerinde çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyinin duygusal şemalar, eylemli kişilik ve bazı değişkenler açısından incelenmesi.* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Sakarya.
- Bilgin, H. C. (2015). *Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki.* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Pamukkale Üniversitesi İlköğretim Anabilim Dalı, Denizli.
- Bingöl-Karagöz, D. (2017). *İnternet bağımlılığı ve bilgisayar oyun bağımlılığı yaygınlığının, ilişkili etkenlerin incelenmesi.* (Yayımlanmamış tıpta uzmanlık tezi). Kocaeli Üniversitesi Çocuk ve Ergen Ruh Sağlığı ve Hastalıkları Anabilim Dalı, Kocaeli.
- Bonanno, P. Ve Kommers, P. A. (2005). Gender differences and styles in the use of digital games. *Educational Psychology, 25*(1), 13-41.
- Bonnaire, C. ve Phan, O. (2017). Relationships between parental attitudes, family functioning and internet gaming disorder in adolescents attending school. *Psychiatry Research, 255*, 104-110.
- Bulanık-Koç, E. (2017). *İnternet oyunu oynama bozukluğu olan çocuk ve ergenlerde ebeveyn tutumunun incelenmesi.* (Yayımlanmamış tıpta uzmanlık tezi). Sağlık Bilimleri Üniversitesi Çocuk ve Ergen Psikiyatrisi Anabilim Dalı, İstanbul.
- Cabir, F. B. (2019). *Adölesanlarda oyun bağımlılığı ve sağlıklı yaşam biçimi davranışları.* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Marmara Üniversitesi Halk Sağlığı Hemşireliği Anabilim Dalı, İstanbul.
- Cesarone, B. (1994, Ocak). *Video Games and Children.* *ERIC Digest.* <https://eric.ed.gov/?id=ED365477>
- Chiu, S. I., Lee, J. Z. ve Huang, D. H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *CyberPsychology & Behavior, 7*(5), 571-581.
- Çakıcı, G. (2018). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve öfkeyi ifade etme biçimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi.* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Haliç Üniversitesi Klinik Psikoloji Anabilim Dalı, İstanbul.
- Çukurluöz Ö. (2016). *Lise öğrencilerinin dijital bağımlılıklarının incelenmesi: Ankara ili Çankaya örneği.* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi Büro Yönetimi Eğitimi Anabilim Dalı, Ankara.
- Davranışsal Bağımlılıklar İle Mücadele Ulusal Strateji Belgesi Ve Eylem Planı 2019-2023, https://hsgm.saglik.gov.tr/depo/birimler/Ruh_Sagligi_Db/eylem_plani/Davranissal_Bagimlilikler_Ile_Mucadele_Ulusal_Strateji_Belgesi_ve_Eylem_Planı_2019-2023.pdf
- Delibaş, H. (2019). *Üniversite öğrencilerinde teknoloji ile ilgili bağımlılıklar ve ilişkili faktörler.* (Yayımlanmamış tıpta uzmanlık tezi). Düzce Üniversitesi Halk Sağlığı Anabilim Dalı, Düzce.
- Demirbozan, N. (2019). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılığının anne baba tutumu ve benlik saygısı ile ilişkisinin incelenmesi.* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Üsküdar Üniversitesi Klinik Psikoloji Anabilim Dalı, İstanbul.

- Doğan, F. Ö. (2006). Video Games and children: Violence in video games. *Yeni Symposium*, 44(4), 161-164.
- Doğan-Keskin, A. (2019). *Oyun bağımlılığı müdahale programının ergenlerin oyun bağımlılığı ve oyun motivasyonu ile duygusal davranışsal sorunlarına ve annelerinin düşüncelerine etkisinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış doktora tezi). Ankara Üniversitesi Çocuk Gelişimi Anabilim Dalı, Ankara.
- Dünya Sağlık Örgütü. (2019, Nisan). *ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics*. <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http%3a%2f%2fid.who.int%2fcd%2fententy%2f1448597234>.
- Dye, M. W., Green, C. S. ve Bavelier, D. (2009). Increasing speed of processing with action video games. *Association for Psychological Science*, 8(16), 321-326.
- Elhatip, Y. E. (2018). *Lise öğrencilerinin bilgisayar bağımlılık düzeyleri ile akademik erteleme davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Ankara.
- Eni, B. (2017). *Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve algıladıkları ebeveyn tutumlarının değerlendirilmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Haliç Üniversitesi Psikoloji Anabilim Dalı, İstanbul.
- Ertaş, B. (2018). *Relational and comparative analysis on social networking, smartphone, and game addictions*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Teknolojisi Bilim Dalı, İstanbul.
- Eyyupoğlu, E. (2017). *Lise öğrencilerinin internet ve bilgisayar oyun bağımlılığı ile asilik davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Erzurum.
- Gerçek, C. (2019). *Ergenlerde internet oyun oynama bozukluğunda tedaviye yanıtın yordayıcıları*. (Yayımlanmamış tıpta uzmanlık tezi). Sağlık Bilimleri Üniversitesi Çocuk ve Ergen Psikiyatrisi Anabilim Dalı, İstanbul.
- Gezer, H. (2019). *Ortaokul ve lise öğrencilerinin oyun bağımlılığı ile anksiyete ve empatik eğilimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi; Sancaktepe örneği*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Üsküdar Üniversitesi Adli Bilimler Anabilim Dalı, İstanbul.
- González-Bueso, V., Santamaría, J. J., Fernández, D., Merino, L., Montero, E. ve Ribas, J. (2018). Association between internet gaming disorder pathological video-game use and comorbid psychopathology: A comprehensive review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(4), 668.
- Göymen, R. (2019). *Akıllı telefon bağımlılığı ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Sakarya Üniversitesi Eğitimde Psikolojik Hizmetler Anabilim Dalı, Sakarya.
- Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması, 2013b (2013, Ağustos). *Türkiye İstatistik Kurumu Haber Bülteni*, 13569. Erişim adresi: <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=13569>
- Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması, 2016 (2016, Ağustos). *Türkiye İstatistik Kurumu Haber Bülteni*, 21779. Erişim adresi: <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=21779>

- Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması, 2020 (2020, Ağustos). *Türkiye İstatistik Kurumu Haber Bülteni*, 33679. Erişim adresi: [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-\(BT\)-Kullanim-Arastirmasi-2020-33679](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2020-33679)
- Hazar, Z. (2016). *Fiziksel hareketlilik içeren oyunların 11-14 yaş grubu ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına etkisi.* (Yayımlanmamış doktora tezi). Gazi Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Anabilim Dalı, Ankara.
- Homer, B. D., Plass, J. L., Raffaele, C., Ober, T. M. ve Ali, A. (2018). Improving high school students' executive functions through digital gameplay. *Computers & Education*, 117, 50-58.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36 (159), 56-68.
- İçen, B. (2018). *İlköğretim birinci kademe öğrencilerin sanal oyun bağımlılık düzeylerinin belirlenmesi.* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Okan Üniversitesi Hemşirelik Anabilim Dalı, İstanbul.
- Jeong, E. J. ve Kim, D. H. (2011). Social activities, self-efficacy, game attitudes, and game addiction. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(4), 213-221.
- Karabulut, B. (2019). *Ortaöğretim öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi ilişkisi.* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Hasan Kalyoncu Üniversitesi Psikoloji Anabilim Dalı, Gaziantep.
- Karacaoğlu, D. (2019). *Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri arasındaki ilişkinin incelenmesi.* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, İstanbul.
- Karakaya, G. (2019). *Ergenlerin bir boş zaman aktivitesi olarak internet tabanlı oyun bağımlılıklarının şiddet eğilimine etkisi.* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Rekreasyon Yönetimi Anabilim Dalı, Ankara.
- Karaman-Yaşar, S. (2019). *Ortaokul öğrencilerinin gözünden dijital oyun ve dijital oyun bağımlılığı: Kocaeli ili örneği.* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Atatürk Üniversitesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı, Erzurum.
- Kaya, M. (2019). *İlkokul öğrencilerinin dijital oyunlara yönelik algılarının incelenmesi.* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi Sınıf Eğitimi Anabilim Dalı, Erzincan.
- Kaytanlı, U. (2011). *Bilgisayar oyunları ile çocuk ve ergenlerdeki psikopatoloji arasındaki ilişkinin araştırılması.* (Yayımlanmamış tıpta uzmanlık tezi). İstanbul Üniversitesi Çocuk Ruh Sağlığı ve Hastalıkları Anabilim Dalı, İstanbul.
- Kestane, M. (2019). *Dijital oyun bağımlılığının ilköğretim ikinci kademe çağındaki öğrencilerin akademik başarısı ile ilişkisi.* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Biruni Üniversitesi Psikolojik Danışma ve Rehberlik Anabilim Dalı, İstanbul.
- Kıldırın, Y. (2019). *Lise öğrencilerinin zorbalıkla baş etme düzeyleri ve zorbalık eğilimi düzeyleri ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi.* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Maltepe Üniversitesi Psikoloji Anabilim Dalı, İstanbul.
- Kınay, B. (2019). *Ergenlerde oyun bağımlılığının sosyal kaygı, saldırganlık ve sosyal dışlanma ile ilişkisinin incelenmesi.* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Üniversitesi Cerrahpaşa Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, İstanbul.

- Koçakoğlu, U. (2019). *İlköğretim 3. ve 4. sınıf öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığının obezite ile ilişkisi: Konya örneği*. (Yayımlanmamış tıpta uzmanlık tezi). Necmettin Erbakan Üniversitesi Aile Hekimliği Anabilim Dalı, Konya.
- Kowert, R., Domahidi, E., Festl, R. ve Quandt, T. (2014). Social gaming, lonely life? The impact of digital game play on adolescents' social circles. *Computers in Human Behavior*, 36, 385-390.
- Köseliören, M. (2017). *İnternet, online oyun ve bağımlılık*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Selçuk Üniversitesi Gazetecilik Anabilim Dalı, Konya.
- Kulaksızoğlu, A. (2016). Ergenlik dönemi ve ilgiler. *Ergenlik psikolojisi*. (s. 153) içinde. Remzi Kitabevi.
- Kurtbeyoğlu, Ş. (2018). *Ortaokul öğrencilerinin demografik özelliklerinin oyun bağımlılığı ile ilişkisi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Teknolojisi Bilim Dalı, İstanbul.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. ve Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, 27, 144-152.
- McKinley, R. A., McIntire, L. K. ve Funke, M. A. (2011). Operator selection for unmanned aerial systems: Comparing video game players and pilots. *Aviation, Space, and Environmental Medicine*, 82(6), 635-42.
- Nurullayeva, N. (2019). *Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ile aleksitimi ve üstbilişsel sorun arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Aydın Üniversitesi Psikoloji Anabilim Dalı, İstanbul.
- Odabaş, Ş. (2016). *Üniversite öğrencilerinin online oyun bağımlılığı düzeylerinin öznel mutluluk düzeyleriyle ilişkisi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Sakarya Üniversitesi Eğitimde Psikolojik Hizmetler Anabilim Dalı, Sakarya.
- Orhan, E. (2018). *10-14 yaş arasındaki çocukların fiziksel aktivite seviyesi, dijital oyun bağımlılığı ve dikkat düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Niğde.
- Öçalan, Z. (2019). *Farklı okullarda öğrenim 10-14 yaş grubu öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve oynusallık düzeylerinin karşılaştırılması*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Kırıkkale Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Kırıkkale.
- Özdemir, N. (2005). Türk halk eğlencelerinin yapısı. *Cumhuriyet Dönemi Türk eğlence kültürü*. (1. bs., Cilt 1, s. 206-250) içinde. Akçağ Yayınları.
- Özdemir, N. (2006). Çocuk oyunlarının bağlamı. *Türk çocuk oyunları*. (1. bs., s. 387-388) içinde. Akçağ Yayınları.
- Qureshi, H. S., Khan, M. J. ve Masroor, U. (2013). Increased aggression and loneliness as potential effects of pathological video-gaming among adolescents. *Pakistan Journal of Social & Clinical Psychology*, 11(1), 66-71.
- Sallayıcı, Z. (2019). *Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile davranış problemleri arasındaki ilişki*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Bolu.

- Sayıcı, H. (2019). *İlkokula devam eden çocukların anne tutumları ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişki*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Anabilim Dalı, Ankara.
- Setzer, V. W. ve Duckett, G. E. (1994, Temmuz). *The risks to children using electronic games*. Asia Pacific Information Technology in Training and Education Conference and Exhibition'da sunulan bildiri, Brisbane, Australia. <https://sisr.swissinformatics.org/1994-apetite-1994-asia-pacific-information-technology-in-training-and-education-conference-and-exhibition-brisbane-june-1994/>
- Suak, S. (2019). *Lisede okuyan öğrencilerde dijital oyun bağımlılığı, aleksitimi karakter özelliği ve gözlerden zihin okuma becerisi arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Aydın Üniversitesi Psikoloji Anabilim Dalı, İstanbul.
- Şahin, F. (2018). *İnternet kullanımı ve bilgisayar oyun bağımlılığının üstün zekalı ve yetenekli çocukların okul sosyal davranışlarına etkisi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Bahçeşehir Üniversitesi Üstün Zekalıların Eğitimi Anabilim Dalı, İstanbul.
- Şahin-Öztürk, İ. (2019). *İlkokul öğrencilerinin bilgisayar kullanım amaçları ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Necmettin Erbakan Üniversitesi İlköğretim Anabilim Dalı, Konya.
- Şeker, A. Ö. (2018). *Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre değerlendirilmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Marmara Üniversitesi Halk Sağlığı Anabilim Dalı, İstanbul.
- T. C. Cumhurbaşkanlığı Strateji ve Bütçe Başkanlığı (2019). 11. Kalkınma Planı 2019-2023. https://www.sbb.gov.tr/wp-content/uploads/2019/11/ON_BIRINCI_KALKINMA-PLANI_2019-2023.pdf
- Teke, A. K. (2019). *BÖTE öğrencilerinde teknoloji bağımlılığının alt türler bazında incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Marmara Üniversitesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı, İstanbul.
- Tekmen, E. T. (2019). *Sporun lise öğrencilerinin sanal bağımlılık düzeyine etkisinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Spor Yöneticiliği Anabilim Dalı, Bolu.
- Topal, M. (2017). *İnternet oyunu oynama bozukluğu olan ergenlerde psikiyatrik eşhastalanım varlığı ve dürtüselliğin incelenmesi*. (Yayımlanmamış tıpta uzmanlık tezi). Sağlık Bilimleri Üniversitesi Çocuk Ruh Sağlığı ve Hastalıkları Anabilim Dalı, İstanbul.
- Topşar, A. (2015). *Ortaokul 7. sınıf öğrencilerinde duygusal zeka ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Fatih Üniversitesi Psikolojik Danışma ve Rehberlik Anabilim Dalı, İstanbul.
- Uslu, Ş. (2019). *Lise öğrencilerinin internet bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı ve sosyal medyaya yönelik tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Ege Üniversitesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı, İzmir.
- Ücan, İ. (2018). *Algılanan sosyal destek ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Nişantaşı Üniversitesi Klinik Psikoloji Anabilim Dalı, İstanbul.

- Wallenius, M. ve Punamäki, R. L. (2008). Digital game violence and direct aggression in adolescence: A longitudinal study of the roles of sex, age, and parent-child communication. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 29(4), 286-294.
- Wan, C. S. ve Chiou, W.B. (2006). Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*, 9(6), 762-766.
- Yavuzer, H. (2016). Oyun ve çocukta ilgiler. *Çocuk psikolojisi* (39. bs., s. 175) içinde. Remzi Kitabevi.
- Yayman, E. (2019). *Ergenlerde sosyal medya bağımlılığı, oyun bağımlılığı ve aile işlevleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, İstanbul.
- Yıldırım, E. (2019). *Çevrimiçi oyun bağımlılığının algılanan sosyal destek ve temel psikolojik ihtiyaçlarla ilişkisi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Yıldız Teknik Üniversitesi Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, İstanbul.
- Yıldız, T. (2019). *Lise öğrencilerinde fonksiyonel olmayan tutumların sigara kullanımı ve dijital oyun bağımlılığı ile ilişkisi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Çağ Üniversitesi Psikoloji Anabilim Dalı, Mersin.
- Yılmaz, M. (2019). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile beden kitle indeksleri, benlik saygısı ve sosyal görünüş kaygısı arasındaki ilişki*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Hasan Kalyoncu Üniversitesi Psikoloji Anabilim Dalı, Gaziantep.
- Yiğit, E. (2017). *Çocukların dijital oyun bağımlılığında ailelerin bazı değişkenler açısından incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Yüzüncü Yıl Üniversitesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Anabilim Dalı, Van.
- Yönet, E. (2018). *Lise öğrencilerinin sportif serbest zaman ilgilenim, dijital oyun bağımlılığı ve yaşam kalitesi düzeylerinin araştırılması*. (Yayımlanmamış doktora tezi). Sakarya Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Sakarya.
- Yörükoğlu, A. (2014). Ruhsal gelişim dönemleri. *Çocuk ruh sağlığı* (35. bs., s. 66-71) içinde. Özgür Yayınları.
- Zhang, M. X., Wang, X., Shu, M. Y. ve Wu, A. M. (2019). Purpose in life, social support, and internet gaming disorder among Chinese university students: A 1-year follow-up study. *Addictive Behaviors*, 99, 106070.